GRAND PRIX

Quit

CONTROL DE SUS MARCHAS

Deténgase en un tramo recto del circuito.

Después de acostumbrarse a usar los frenos, pulse la Tecla de Función F2 una vez y a continuación pulse la Tecla de Función F6. Así, se cancelará el Cambio Automático de Marcha y se encenderá el Indicador de Marcha Propuesta. El símbolo "entrada" desaparecerá y aparecerá un indicador azul debajo del indicador rojo de entrada. Ahora usted controlará todos los cambios de marcha, pero cuando vea un número en el círculo azul ésa será la marcha propuesta para ir a la siguiente curva.

Pulse el acelerador hasta que la cinta roja esté alrededor de la señal 11 y a continuación pulse el Selector para cambiar la marcha, pero manténgalo pulsado.

Tiene que haber puesto la primera marcha, indicada mediante un 1 en el indicador de cambio de marcha. (En caso contrario es que el Controlador no estaba apretado al pulsar el Selector, vuelva a intentarlo). Usted no se moverá porque retiene el coche con el embrague (manteniendo el Selector pulsado).

CONDUCCIÓN A LOS BOXES

Cuando crea que está familiarizado con el circuito de Monza y los controles básicos del coche, ejercítese yendo a los boxes. En los boxes se llevan a cabo las reparaciones y es donde se le proporcionan nuevos neumáticos.
La línea de puntos amarilla es la línea que conduce al carril de los boxes.

Realice un circuito completo; en cualquier momento puede pulsar "ret" para informar a su equipo de boxes de que va a parar.

UNA SESIÓN CRONOMETRADA DE ENTRENAMIENTO/CLASIFICACIÓN

Pulse ESC para volver al Menú Principal. Escoja Carrera No-Campeonato y a continuación Entrenamiento/Cronometrado de Clasificación. Se le volverá a colocar en los boxes, será alzado con el gato, pero esta vez aparecerá un monitor delante de su coche con una lista de los corredores de la sesión de clasificación incluido usted (destacado). También aparecerá una lista de los neumáticos disponibles A B C D Q W.

Hay que seleccionar Q, pero intente mover el Controlador a la izquierda/derecha para comprobar el efecto.

Cuando finalice la sesión de clasificación, se le mostrarán los resultados. Seleccione "Continuar" y se le dará la opción de una sesión de entrenamiento previa a la carrera. No la seleccione y vaya directamente a la carrera.

UNA CARRERA NO-CAMPEONATO

Se encontrará en la parrilla de salida de Monza con 25 coches más. Si ha conseguido un buen tiempo en la vuelta, se le situará en relación a la actuación de los otros conductores. Si no logra un buen tiempo, obtiene un mal resultado o si ya está fuera en esta vuelta, usted comenzará desde la parte de atrás de la parrilla.

CONTROL DEL COCHE FÓRMULA UNO

LOS CONTROLES BÁSICOS DE CONDUCCIÓN

Cambio de marcha: Hacia arriba

La secuencia es Marcha atrás-Punto muerto-1ª-2ª-3ª-4ª-5ª-6ª.

Empiece en punto muerto. Acelere con el Controlador y pulse el Selector una vez, en el indicador de marcha rojo aparecerá un 1 y el coche empezará a moverse. Acelere de nuevo hasta que la banda roja esté entre 11 y 12, a continuación pulse Selector mientras sigue acelerando.

Cambio de marcha: Hacia abajo

La secuencia es 6ª-5ª-4ª-3ª-2ª-1ª-Contacto-Punto muerto-Marcha atrás.

Sin acelerar el controlador, pulse el Selector. El número del indicador de marcha cambiará a una velocidad inferior.

Puesta en marcha

Usted tan sólo puede reducir la velocidad dentro de esta marcha. Si usted no ha implementado la tecla de Función F3 o está corriendo a un nivel que no le permite usarla, se puede recuperar reduciendo hasta esta marcha.

Marcha atrás

Usted debe cambiar a marcha atrás. Cuando aparece R en el indicador de marcha acelere con el Controlador, como en un coche real, para ir hacia atrás.

CONTROLES DE CABINA

Cinco niveles de dificultad (Desde el Menú principal)

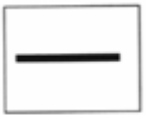
Los niveles son:

As
Profesional
Semiprofesional
Amateur
Novato

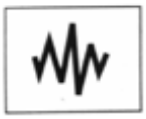
Distribución de la performance (Desde el Menú principal)

Debajo de los indicadores de nivel de dificultad hay un panel que muestra su selección para la distribución de performance entre los otros conductores.

Performance 1991 para equipos y conductores



Todos los equipos y conductores con la misma performance potencial



Distribución aleatoria de performance en la parrilla

Si vuelve a pulsar regresará a la pista original y a los detalles del paisaje.

Indicador de avería

Debajo del indicador de ajuste pormenorizado está el indicador de avería que funciona por radiotelemetría desde los boxes. Muestra el daño a las aletas de delante y/o de detrás y si está encendido, se recomienda mucha precaución al conducir. Si vuelve a los boxes se arreglará cualquier avería.

Indicador de boxes

Debajo del indicador de avería está el indicador de boxes que funciona por radiotelemetría desde los boxes.

Hay tres modos:

GRIS	Los boxes están vacíos. Puede acudir en cualquier momento.
AMARILLO	Puede ir a los boxes o indicar su intención de hacerlo.
CRUZ ROJA	Los boxes están ocupados por otro coche de su equipo. El equipo de los boxes no puede atenderle, por tanto, si acude tendrá que esperar mucho rato.

Asistencia de conducción

El panel de asistencia de conducción es el equipo de 6 cajas que se encuentra debajo del Contador de revoluciones. La asistencia corresponde directamente al nivel de dificultad que usted ha seleccionado.

F1 Frenos automáticos El ordenador asigna las funciones de frenado para que se adecuen al circuito, pero no frenará para evitar otros coches.

F2 Marchas automáticas El ordenador cambia todas las marchas por usted cuando cree que es el momento adecuado.

F3 Vuelta utocorrectora En caso de que usted se salga fuera de la pista, el ordenador le indicará la dirección correcta para continuar la carrera, suponiendo que usted está en buen estado.

F4 Modo indestructible En este modo no habrá ningún daño, independientemente de la importancia de la maniobra

F5 Línea ideal Presenta una línea blanca para mostrarle la mejor línea para conducir en el circuito que ha seleccionado. De manera ideal, usted debe mantener la línea en el punto central del terreno para poder aprovechar la mejor línea de conducción.

F6 Coche propuesto Indica la marcha para ir a la curva siguiente.

LOS BOXES

OPCIONES DE ESTRUCTURA DE LOS COCHES

Ajuste fuerza hacia abajo de las aletas delanteras/traseras

En general las aletas de un coche de carreras Fórmula Uno empujan el coche hacia abajo en la pista. Así se logra una mayor sujeción y un movimiento menor proporcionando un mayor control en las curvas y menor velocidad en las rectas a causa de una mayor resistencia.

Equilibrio de frenos delanteros/traseros

Usted puede modificar el equilibrio de los frenos de su coche alterando la manera de asignar los frenos de delante y de detrás.

Relaciones de marchas

La selección de la relación de marchas es muy importante. Se pueden ajustar varios dientes en la caja de marchas que pueden tener un mayor efecto en la aceleración del coche, performance en las curvas y en la velocidad máxima. La caja de marchas va de 1 a 64. Mueva el cursor para establecer la relación para cada marcha.

Selección de neumáticos

Cuando usted está siendo alzado con el gato, mueva el Controlador a la derecha/izquierda para realizar la selección de neumáticos.

Salir de la sesión (ESC)

Usted puede seleccionar finalizar la sesión actual pulsando ESC.

Guardar la estructura del coche

Usted puede guardar la estructura del coche que ha escogido para su coche cuando está en los boxes, tirando del Controlador, para acceder a las opciones de estructura.

CÁMARAS, VISTAS Y REPETICIONES DE ACCIÓN

La cámara se puede mover de un lugar a otro en cualquier momento utilizando las teclas de control de cámara. Algunas opciones de cámara son más adecuadas para repetición o cuando usted está fuera de una carrera y viendo otros coches. Sería difícil conducir desde estos puntos panorámicos.

(Flecha de arriba/Flecha de abajo/Casa)

Usted puede avanzar en la cabina del coche hacia adelante apretando las tecla de flecha hacia arriba. Si aprieta más veces moverá un coche por pulsación.
Recuerde que su coche corre peligro si usted utiliza esta opción fuera del Modo replay.

OTRO MODO DE ACTION REPLAY

MODO DEMO

Usted puede ver una carrera en Modo Demo desde cualquier circuito de-seleccionando todos los corredores e introduciendo a continuación cualquier modo de conducción o de carrera.

TIEMPO, CHOQUES Y DISCIPLINA

Tiempo lluvioso

Se le informará de un peligro inminente mediante oficiales que agitan una bandera amarilla.

Salirse de la pista

Sus neumáticos podrían responder de manera extraña durante un rato.

Choques

Si todavía puede correr significa que la avería no es lo bastante seria para que abandone la competición, pero debe acudir a los boxes tan pronto como sea posible.

Cuando haya terminado de realizar las selecciones puede volver al Menú principal.

OPCIONES DE ESTRUCTURA

Opciones de carrera

DISTANCIA EN LA CARRERA

Seleccione la distancia que desea para sus carreras como un porcentaje de la distancia actual. Del 10 al 100%.

PERIODO DE CLASIFICACIÓN

Selecciones el tiempo que desee para una sesión de clasificación contrarreloj, de 5 a 120 minutos

NIVEL DE OPOSICIÓN

Decida el nivel de oposición a que desee enfrentarse seleccionando el Nivel de dificultad desde el As hasta el Novato.

CARRERA GRAND PRIX NO-CAMPEONATO

Entrenamiento libre

Su coche aparecerá en el garaje de boxes preparado para que realice los ajustes para la estructura o la carrera con la estructura existente en el circuito que haya seleccionado. El entrenamiento libre puede durar hasta un máximo de 120 minutos.

Entrenamiento de clasificación/cronometrado

Usted empieza en los boxes y tiene una sesión de clasificación cronometrada por carrera. Esto dura dos horas como máximo o cinco minutos como mínimo. Usted puede escoger entre ir a los boxes cada vez que considere que ha obtenido un tiempo suficientemente bueno.
Hay un límite de 4 juegos de neumáticos de clasificación por sesión.

Si consigue establecer una vuelta record en una carrera o sesión de clasificación, el ordenador guardará automáticamente la información con el nombre de conducción que usted haya escogido, siempre que al salir del juego utilice la opción "Guardar".

LA TEMPORADA DEL CAMPEONATO GRAND PRIX

Entrenamiento de clasificación/cronometrado

Usted empieza en los boxes y tiene una sesión de clasificación cronometrada por carrera. Dura dos horas como máximo y cinco minutos como mínimo.
Tiene un máximo de 4 juegos de neumáticos de clasificación por sesión.
Puede abandonar la etapa de clasificación actual pulsando Q. Irá de nuevo a los boxes. Esc para volver al menú principal.

Si consigue establecer una vuelta record en una carrera o sesión de clasificación, el ordenador guardará automáticamente la información con el nombre de conducción que haya escogido, siempre que al salir del juego utilice la opción "Guardar".

Entrenamiento previo a la carrera

Usted también tiene la opción de entrenamiento previo a la carrera en condiciones de carreras de coches (gasolina, puesta a punto). Esta sesión tiene un tiempo límite de una hora (o proporción de una hora). Esta es su última oportunidad para saber cómo se comportará su coche en la carrera. Tenga presente que puede haber muchos otros coches en el circuito.

MODO VARIOS JUGADORES

Seleccionando más de un conductor puede implementar el modo varios jugadores en una carrera.

El programa asignará los mismos espacios de tiempo para cada jugador.